
마계전기
DISGAEA 4
소프트웨어 설명서
ALL
전체이용가
폭 력 성

본 「소프트웨어 설명서」 및 PlayStation®3의 「사용설명서」에 기재된 주의 사항을 잘 읽어 보신 후, 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 「소프트웨어 설명서」 및 「사용설명서」는 잘 보관해 주십시오. 어린이가 사용할 때에는 보호자가 읽어보신 후 안전하게 사용해 주십시오.

건강상의 주의

⚠ 경고

빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작에 대하여

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극에 의해, 아주 드물게 눈이 아프거나 시력 이상, 편두통, 경련 및 의식장애(실신 등) 등의 증상(광과민성 발작)이 일어나는 경우가 있습니다. 이런 증상이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오.

⚠ 주의

이런 경우에는 즉시 사용을 중지해 주십시오.

위의 증상에 더하여 두통, 현기증, 구역질, 피로감, 멀미와 비슷한 증상 등을 느끼거나 눈, 귀, 손, 팔, 발 등 신체의 일부에 불쾌감이나 통증을 느낄 때에는 즉시 사용을 중단해 주십시오. 사용을 중단해도 나아지지 않는 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대해서

진동 장애가 있는 분은 진동 기능을 사용하지 말아 주십시오.

※진동 기능의 ON/OFF는 컨트롤러의 PS 버튼을 누르면 표시되는 메뉴에서 설정할 수 있습니다.

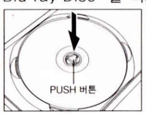
- **플레이할 때는 방을 밝게 하고 가능한 한 화면에서 떨어져 주십시오.**
- **피곤할 때나 수면 부족 상태에서는 플레이를 피해 주십시오.**
- **플레이할 때는 건강을 위해 한 시간에 15분 정도의 휴식을 취해 주십시오.**
- **플레이 중에 몸 상태가 나빠지면 즉시 플레이를 중단해 주십시오.**

사용상의 주의

●본 소프트웨어는 PlayStation®3 전용입니다. ●난방기기의 근처나 자동차 안 등 고온/다습한 곳에는 놓지 마십시오. ●디스크를 손질할 때는 부드러운 천으로 가볍게 닦아 주십시오. ●디스크에 손상이 가지 않도록 조심해서 다루어 주십시오. 흠집이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ●PlayStation®3를 PDP나 액정(LCD)방식 이외의 프로젝션 TV에 연결하면 "잔상 현상"이 나타날 수 있습니다. 특히 정지 화면을 TV 화면에 표시한 채로 장시간 방치해두면 화면에서 잔상이 지워지지 않을 수 있습니다. ●고객님의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상해 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오.

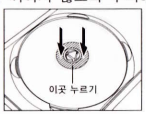
Blu-ray Disc™ 꺼내기/넣기

Blu-ray Disc™를 디스크를 꺼내거나 넣을 때 손가락이 끼이지 않도록 주의해 주십시오.



Blu-ray Disc™ 꺼내기

PUSH 버튼을 눌러 디스크가 떠있는 상태가 되면 꺼내 주십시오.



Blu-ray Disc™ 넣기

디스크의 안쪽 원(나선 부분)을 딸깍 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

BCKS 10178

PlayStation®3의 업데이트에 대하여

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트로부터의 안내

이 디스크에는 PlayStation®3 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 기동하여 업데이트를 재촉하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

PlayStation®3의 업데이트 실행하기

화면의 지시에 따라 조작을 하면 시스템 소프트웨어를 업데이트할 수 있습니다.

> 사용하시는 PS3™의 시스템 소프트웨어는 버전 X.XX입니다.
> 기동하려면 X.XX 이상으로 업데이트해야 합니다.
> 지금 업데이트 하시겠습니까?
>
> 예　　아니오

업데이트가 중단되면 고장의 원인이 됩니다.
업데이트하실 때에는 아래의 사항에 주의해 주십시오.

- 본체의 전원을 끄거나 본체의 AC 전원 코드를 빼지 마십시오.
- 본체에서 디스크를 빼지 마십시오.

시스템 소프트웨어의 버전 확인

홈 메뉴의 「설정」⇒「시스템 설정」⇒「시스템 정보」를 선택하면 시스템 정보가 표시됩니다.
「시스템 소프트웨어」에 업데이트 데이터의 버전 번호가 표시되면 정상적으로 업데이트 된 것입니다.

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아 인포메이션 센터
http://www.playstation.co.kr/info
TEL 02-6677-7771, 080-723-7235(접수시간 9:00~18:00 토 · 일 · 공휴일 제외)

(주)니혼이치 소프트웨어의 PlayStation®3전용 소프트웨어인
『마계전기 디스가이아 4』를 구입해 주셔서 대단히 감사합니다.
게임을 하기전에 이 소프트웨어 설명서를 읽고 올바른 방법으로 게임을 즐겨주시길 바랍니다.
또한, 이 소프트웨어 설명서는 모르는 사항이 있을때 읽어보시면 편리하니
잘 보관해두시길 바라며, 재발행은 하지 않습니다.
※ 이 게임은 픽션입니다. 등장하는 인물 · 장소 · 단체 등은 모두 가공의 것입니다.

CONTENTS

※이 소프트웨어 설명서에 기재되어 있는 화면사진은 개발중의 것입니다. 실제 게임화면과 다소 차이가 있는 부분이 있을 수 있으니 양해해 주시기 바랍니다.

프롤로그

먼 옛날――――
사람들은『어둠』을 두려워했다.

흡혈귀, 늑대인간, 좀비, 유령……

나라에 따라 그 형태는 다르지만
사람들은 이들 어둠의 주민을 두려워하며
숨을 죽인 채 조용히 살아왔다.

하지만, 현대――――
전쟁, 테러, 대량파괴병기,
인위적 실수에 기인하는 대참사,
매일 같이 발생하는 살인사건……

사람들이 두려워하는 것은
언제부터인가 어둠의 주민이 아니라
사람 그 자체가 되었다.

이 이야기는 그러한 현대사회를
지옥으로 만들어 버리기 위해 분연히 일어선
영웅들의 모험담이다.

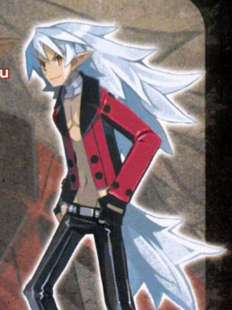
등장인물

발바트제
Valvatorez
CV:Suzuki Tatsuhisa



마계의 지옥 형무소에서 프리니들의 교육을 담당하고 있는 흡혈귀.
한 때는 악역무도의 극한을 달리며 인간계와 마계 쌍방에서 "폭군"이라 불렸었다.
어떤 일을 계기로 인간의 생혈을 마시는 행위를 스스로 금했기 때문에 현재는 그 마력을 해방할 수 없는 상태. 힘이 저하되어 프리니 교육 담당이라는 한직으로 밀려나 있다.

펜리히
Finrihhi
CV: Hatano Wataru



발바트제를 섬기는 인랑족의 청년 악마.
발바트제에게 심취하여 충성을 바치고 있다. 주군인 발바트제를 경의를 담아 "바르님"이라고 부른다. 현재는 주인과 함께 프리니의 뒤치다꺼리를 맡고 있다. 약삭빠른 잔꾀에 능하고, 태연한 얼굴로 아무렇지도 않게 거짓말을 늘어놓기도 하지만, 그것은 모두 발바트제 각하를 위해서 하는 행동. 주군을 세계의 지배자의 자리에 올려놓기 위해 매일같이 계획을 세우고 있다.

카자마츠리 후우카
Kazamatsuri Fuuka
CV:Mimori Suzuko



어떤 일을 계기로 목숨을 잃어버린 여중생.
원래대로라면 프리니가 되었어야 하지만 프리니 가죽이 부족하여 프리니 모양의 모자를 눌러 쓴 어중간한 처치만 받게 되었다.

에미젤
Emizel
CV: Imai Asami



현직 마계대통령의 외아들. 직업은 사신.
대통령 직속 특살임무부대의 리더를 맡고 있으며, 정부에 반기를 든 발바트제를 제거하기 위해 나타난다.

불카누스(?)
Vulkanus(?)
CV: Kitamura Eri



"탐욕천사"라는 별명으로 불리며 최근 마계를 뒤흔들고 있는 신출귀몰한 천사.
'그릇되게 마계로 유입된 돈을 징수하여 다시 천계로 올바르게 환원한다'라는 대의명분 아래 괴도로서 마계 각지에서 금품을 강탈하고 있다.
그녀는 스스로를 "불카누스"라 부르고 있지만…

데스코
Deathko
CV: Mizuno Manabi



정식명칭 "최종병기 DESCO"
라스트 보스가 되기 위해 만들어진 소녀.
세계를 멸망시킬 최종병기로서 이 세상에 태어났으나, 목적을 이루기 전에 폐기처분이 결정되어 지옥의 감옥 구석에 유폐되어버렸다.

옥타레이
Octaley
CV: Hiyama Nobuyuki



지옥의 간수장을 맡고 있는 청년.
이전에는 다른 마계에서 인기절정의 다크 히어로였다고 하는데 이 마계에서는 전혀 알려지지 않은 존재이다.

직업소개

전사



호전적인 성격의 인물이 많은 마계에는 싸우는 일을 생업으로 삼는 『전사』라는 직업이 존재한다. 『전사』란 전신 『그란델』과 계약을 맺은 이들을 일컫는다. 이들은 용병으로서 마계 각지를 다니며 매일 육체를 단련한다.
가벼운 갑옷만 걸치고 있어도 육체경화능력 덕분에 견고한 방어력을 지니며, 검 등의 근접 무기를 다루는 데에 능숙하다.
분쟁이 많은 마계에서 그들의 존재는 필수불가결한 것.

여전사



마족의 소녀가 전사의 재능을 지닌 일은 흔치 않으며, 소질을 지닌 이가 원한다면 제자로서 스승에게 거둬들여진다.
사부를 맡는 이들은 대개 은퇴한 여전사로, 제자는 『리베』라 불리게 되며, 수행 기간 동안은 사제 둘이서만 생활을 꾸려 나가게 된다. 전투 기술과 함께 살아가는 데에 필요한 지혜를 철저하게 주입하기 때문에 제자는 한 명씩밖에 두지 않는다.
엄격한 수행 과정 때문인지, 사부에게 물려받은 드센 성격도 대대로 이어져 내려오는 모양이다.

마법사



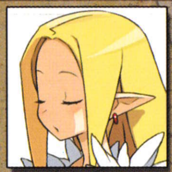
불가사의한 힘에 매혹된 소년들이 다니는 마도 서당. 이곳에서의 엄격한 경쟁을 이겨낸 이들만이 마법사라는 호칭을 사용할 수 있으며, 정신력을 고양시켜주는 전통 복장과 마력을 보조해주는 안경을 마도협회로부터 지급받게 된다.
졸업 후에도 자신을 수행 중인 몸으로 낮춰 부르며, 공부를 게을리 하지 않는다.
여성 마법사들에 비해 엄한 환경에서 육성되기 때문에, 향상심이 강하고 성격이 진지한 이들이 많은 편이다.

마녀



마족 여성은 마법의 재능을 지니고 태어나는 경우가 많아서 어렸을 때부터 마법사가 되기도 한다. 마도협회는 아직 능력이 미숙한 마법소녀들을 위해 힘의 폭주를 방지하는 특수한 리본을 지급하고 있다. 착용자의 능력에 맞춰서 영창 시의 마력을 자동으로 조절해줄 뿐 아니라 협회에서 발신하는 정보가 직접 뇌로 전달되기도 하는 뛰어난 장비품이다.
따로 공부를 하지 않아도 지식이 늘어나기 때문인지, 마녀들은 촐랑거리고 낙천적인 성격인 경우가 많다.

사제



그녀들이 다루는 치료술은 원래 마계에는 존재하지 않던 것으로, 천계에서 추방된 타천사가 전파한 것으로 전해지고 있다. 과거에는 마계에서 이단으로 취급되었으나, 끝없는 전투 속에서 조금씩 침투하여 지금은 필수능력으로 인지되고 있다. 여성 사제 전문 마법학교는 수 천 년의 역사를 자랑하며, 그곳에서 배출하는 이들 중 실력이 우수한 자들은 그 능력이 대천사에도 필적한다고 한다. 『뷔나야』라고 불리는 규칙에 따라 항상 눈을 감고 지낸다.

궁사



여성들만이 살고 있는 얼음산 속의 마을 『파도루』 출신.
정령의 축복을 입은 이 마을은 얼음산 속에 있음에도 불구하고 늘 봄기운에 둘러싸여 있으며, 그런 환경 속에서 그녀들은 바람의 흐름을 읽는 능력을 지니게 된다. 활을 다루는 데에 능숙한 그녀들은 활 이외의 무기를 극단적으로 싫어한다. 이는 그녀들이 활이 지고의 무기라는 사상을 지니고 있기 때문. 참고로, 활을 쏘는 데에 방해가 되는 가슴은 일족의 역사 속에서 서서히 도태되어버렸다고 한다.

총잡이



바운티 헌터로서 마계를 방랑하는 고고한 사냥꾼.
총을 다루는 데에 능숙하며, 멀리 떨어져 있는 표적을 정확하게 포착하는 『마안(魔眼)』이라는 능력과 마법사를 능가하는 집중력으로 한 번 노린 먹잇감을 결코 놓치지 않는다. 그들의 실력은 두터운 신뢰를 받고 있지만, 전속 총사로서 활동하는 경우는 흔치 않은데, 이는 그들이 다른 이들과 함께 행동하는 것을 싫어하기 때문이다. 다만, 신뢰할 수 있는 파트너가 존재한다면 얘기가 달라지지만 말이다.

중기사



마계 귀족의 호위관을 육성하기 위해 설립된 호위기사 양성소의 졸업생.
여기서 실전을 비롯한 전투 훈련 및 기사로서의 교양을 배운다. 졸업과 동시에 호위기사로 취임하여 기사 전용의 특별한 갑옷을 증정 받게 된다. 높은 방어력을 지닌 칠흑의 갑옷을 몸에 두른 그들은 주군을 위해 검을 휘두르며 주군을 수호하게 된다. 그 용맹한 모습은 아이들에게 있어서 동경의 대상이기도 하다고.

도적



오래 전부터 물건을 훔치는 행위는 악마의 모범행위로써 이어져 내려왔으며, 『도적』이라는 직업은 전통적인 전문직으로 널리 인지되어 왔었다.
마계에는 도적 길드나 전문학교, 정보지 등도 존재하며, 훔치기 기술을 갈고 닦을 방법도 굉장히 다양하게 존재한다. 근래 들어서는 금품뿐 아니라 개인의 감정이나 능력마저도 훔치는 고도의 기법도 확인되는 등, 진화를 계속하는 기술로서 주목도가 높다.

닌자



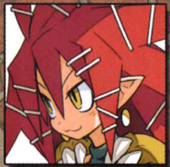
은밀행동을 기본으로 하는 전투술 『인법』을 특기로 삼아 암살을 생업으로 하는 전투집단의 구성원. 어둠 속에 숨어 있다가 순식간에 표적의 숨통을 끊는 특징 때문에 권력자들에게 공포의 대상으로 잘 알려져 있다. 엄격한 규율 체계를 지니고 있으며, 주군에 대한 충성은 절대적으로 이를 어긴 이는 용서 없이 목숨을 내놓아야만 한다.
한편으로는 밀정으로서 내부에 침입하는 이들도 존재하기 때문에, 그들 모두가 아군이라고 여겨서는 안 된다.

사무라이



주군 수호의 뜻과 긍지를 품고, 『무사도』라 불리는 독자적인 신앙을 따르는 무사.
마계의 각지에 점재하며 마계와 다른 세계를 잇는 역할을 하는 『성역』의 수호자로서 성역을 통해 끊임없이 넘어오려 하는 침입자들을 격퇴해왔다. 하지만, 앞선 마핵대변동에 의해 수많은 성역이 소실되어 직업검사로서 살 길을 찾아 나설 수밖에 없게 되었다. 곤궁에 빠진 그녀들의 기량을 높이 사서 받아들인 주군에 대해서 두터운 충성심을 보여준다.

괴물 조련사



몬스터를 다루는 데에 뛰어난 능력을 지닌 우수한 사육사 집단.
그녀들은 최고의 몬스터를 육성하는 일에 정열을 불태우며, 몬스터를 다루는 데에 있어서 만큼은 그 누구도 그녀들의 풍부한 지식과 기술을 따라올 수 없다. 몬스터를 이해하기 위해서 촌락을 멀리 하고 몬스터들과 함께 공동생활을 한다. 그 때문인지 성질이 거칠고, 타인에 대해서 극도의 경계심을 보인다. 반면, 한 번 인정한 상대는 충실히 따르는 특성도 지니고 있다.

이외에도 개성적인 직업이 다수 존재합니다.
※일정조건을 충족시킴으로써 캐릭터 만들기가 가능한 직업도 있습니다. 꼭 찾아봐 주시길 바랍니다.

조작방법

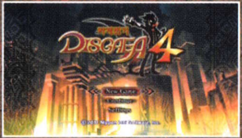
DUALSHOCK®3 무선 컨트롤러



	거점 이동시	전투시
○ 버튼	결정, 메시지 넘기기	결정, 전투 커맨드 열기
× 버튼	취소, 점프	취소
△ 버튼	메뉴 열기 / 데모 스킵	
□ 버튼	스테이터스 화면 페이지로 전환	캐릭터의 이동범위 표기, 아군 캐릭터에 커서를 맞추고, 버튼을 눌러 방향키로 방향 변경
방향키	캐릭터 • 커서 이동	
왼쪽 스틱	캐릭터 • 커서 이동	
오른쪽 스틱	캐릭터 선택시 : 「장비⇔스테이터스」 전환 장비화면 아이템 스테이터스 : 「스테이터스⇔이노센트 정보」 전환 맵상의 지오 패널 : 「표시⇔비표시」 전환	
L1 버튼	맵을 왼쪽으로 회전	
R1 버튼	맵을 오른쪽으로 회전	
L1 버튼+□ 버튼	카메라 거리 변경(가까운 순서)	
R1 버튼+□ 버튼	카메라 거리 변경(먼 순서)	
L2 버튼	아이템란 등에서의 고속 스크롤	아이템란 등에서의 고속 스크롤 커서 조작시 : 아군 캐릭터에게 커서 이동
R2 버튼	메시지 표시중 : 메시지 고속표시 아이템란 등에서의 고속 스크롤	공격시 : 전투연출 • 시스템 연출 생략 커서 이동시 : 적 캐릭터에게 커서 이동 아이템란 등에서의 고속 스크롤
SELECT 버튼	아이템 스테이터스의 이노센트 목록변경 전략지도(월드 맵)에서의 전투맵 이동으로의 쇼트컷 키	아이템 스테이터스의 이노센트 목록변경

게임 시작방법

게임을 기동하면 타이틀 화면에 게임모드가 표시됩니다.
처음부터 플레이 할 경우에는 「New Game」을 선택합니다.
지난번에서 이어서 플레이 할 경우에는 「Continue」를 선택하고 저장 데이터를 선택해 주십시오.



※본 소프트웨어에서는 쾌적한 플레이 환경을 갖추기 위해 기동시에 30초 정도의 로딩시간을 필요로 합니다.
게임을 리셋할 때는 Ⓐ 버튼 메뉴의 「종료하기」를 선택하면 로딩시간을 필요로 하지 않고 타이틀 화면으로 돌아갈 수 있습니다.

저장과 불러오기

PlayStation®3 본체의 HDD를 사용함으로써 게임의 진행상황을 저장할 수 있습니다.
저장에는 60MB 이상의 빈 용량이 필요합니다.

거점에서 Ⓐ 버튼 메뉴를 열어 「저장 관련」 내의 「저장」을 선택합니다.
신규로 저장할 경우에는 「Create New Save Data」에 커서를 맞춰 ◎ 버튼으로 결정해 주십시오.
저장 데이터를 덮어쓰기 할 경우에는 이미 저장되어 있는 데이터에 커서를 맞추고 결정합니다.



로드

타이틀 화면에서 「Continue」를 선택하고 저장한 부분을 선택하면 게임을 이어서 재개할 수 있습니다.

※저장 데이터를 덮어쓰기 하면 덮어씌운 데이터는 사라져 버리기 때문에 주의해 주십시오.
※저장 중에 이하의 조작은 삼가해 주십시오.
① 전원버튼을 누른다.
② 주전원 스위치를 끈다.
이러한 조작을 하면 데이터가 사라져 버릴 위험이 있습니다. 주의해 주십시오.

초급편 게임의 흐름

초급편은 게임 진행상의 필요한 기본적인 지식을 설명합니다.
이곳에서는 일단 대체적인 게임의 흐름에 대해서 설명하겠습니다.

제 1화 스타트

이벤트 발생!!

이벤트가 발생함으로써 이야기는 진행되어 갑니다.



거점이동

거점을 자유롭게 이동할 수 있습니다.
이곳에서는 무기 상점, 지옥보건소, 선거사무소 관리인, 아이템계 담당자 등의 이용, 정보수집이 가능합니다.
저장도 이곳에서 행합니다.
시공의 뱃사공에게 말을 걸면 다른 장소(맵)로 이동할 수 있습니다.



맵 선택

시공의 뱃사공에게 말을 걸면 맵 선택화면으로 이동합니다.
일단 맵을 선택하고 전투에 돌입하면 승리할 때까지 거점으로는 돌아올 수 없습니다.
사전에 동료들의 상태를 점검하고 저장을 해두는 것을 추천해 드립니다.



맵에서의 전투

데모와 전투를 반복하면서 맵을 공략해 갑니다.



적을 전멸시켜 맵 클리어!

적을 전멸시키면 맵 클리어가 됩니다.
출격할 수 있는 아군(최대 10 캐릭터)이 전멸하면 게임오버입니다.



제 1화 종료

기본적으로 위의 흐름을 반복함으로써 게임은 진행되어 갑니다.
단, 플레이하는 방법에 따라 엔딩이 변화하는 경우가 있습니다.
그리고, 클리어 후에는……?

초급편 거점에서의 행동

거점에서는 주인공 발바트제를 조작해 악마들과 대화를 하거나
물건을 구입할 수 있습니다.



거점에서 사용할 수 있는 커맨드

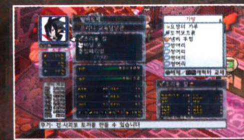
거점에서 △ 버튼을 누르면 다음과 같은 커맨드가 표시됩니다.



아이템	아이템의 확인, 가방에서 창고로 이동이 가능합니다.
장비	장비의 확인, 변경을 할 수 있습니다.
어빌리티	캐릭터의 어빌리티를 변경합니다.
특수기술	특수기술의 확인, 변경을 할 수 있습니다.
스테이터스	아군 캐릭터의 상태를 확인할 수 있습니다.
정렬	아군 캐릭터를 「스스로」「레벨순」「물리 공격력순」 등 원하는 방법으로 정렬시킬 수 있습니다.
전투지식	주로 전투에 필요한 기본지식에 대해서 알 수 있습니다.
설정	각종 설정을 합니다.(P.18)
종료하기	소프트웨어 리셋을 걸어 타이틀 화면으로 돌아갑니다. 단, 저장 하지 않았을 때는 게임의 진행상황이 보존되지 않은 채로 리셋되어 버리므로 주의해 주십시오.
저장 관련	저장 : 게임의 진행상황을 보존할 수 있습니다.(P.8) 삭제 : 저장 데이터를 삭제할 수 있습니다.
HL	현재 소지금(헬)을 표시합니다.

초급편 모험의 준비를 하자!

거점시설



거점에 있는 무기 상점, 방어구 상점, 만물상에 말을 걸면 아이템의
매매가 가능합니다.
아이템을 사려면 「HL(헬) = 돈」이 필요합니다.
물건을 살 때는 시착이 가능합니다. 현재 장비와 비교해 물건을
사는데 편리하므로 활용해 주십시오.

무기 상점

주로 공격력을 올리는 아이템을 팔고 있습니다. 마법사 계열에 적합한 지팡이도 판매하고 있습니다.

방어구 상점

주로 방어력을 올리는 아이템을 팔고 있습니다. 게임을 진행하면 안경(명중률 상승) 등의 액세서리도
판매하게 됩니다.

만물상

주로 전투 중에 사용되는 회복 아이템을 팔고 있습니다.

상품 레벨	상점의 진열은 상품 레벨에 따라 결정됩니다. 상품 레벨이 높아지면 가격이 올라가는 대신 강하고 양질의 상품이 가게 앞에 진열됩니다. 상품 레벨의 상하는 의회에서 「좀 더 비싼게 필요해!」「좀 더 싼 물건을 사고 싶다!」를 제안함으로써 조정할 수 있습니다.
단골 랭킹	쇼핑을 지속적으로 함에 따라 단골 랭킹이 상승합니다. 상기의 상품 레벨은 이 단골 랭킹과 같은 수치까지 올릴 수 있습니다.

지옥 보건소



헬(돈)을 지불함으로써 줄어든 HP, SP를 회복시켜 줍니다.
지옥 보건소의 이용을 거듭하면 경품을 받을 수 있습니다.

시공의 뱃사공



거점 밖으로 나갈(=맵으로 이동한다) 때는 시공의 뱃사공에게 말을
걸어 주십시오.

기능 상점



마나를 지불함으로써 각 직업 고유의 스킬(어빌리티)이나 특수기술을
살 수 있습니다.

기록 상점



플레이어가 게임 중에 입수한 아이템이나 최대 대미지 등의 각종 기록, 도감, 네트워크를 통해 수집된 각종 정보 등을 확인할 수 있습니다.(P.52)

선거사무소 관리인

선거사무소와 대기방으로 갈 수 있습니다.
선거사무소에서는 영주나 시설 배치, 의회 운영, 각료 임명 등을 행할 수 있습니다.
대기방에서는 아군 캐릭터의 인수가 데려갈 수 있는 한계수를 넘었을 경우에 캐릭터를 대기시켜 두는 방입니다.







교육적지도 담당자



선거사무소에서 영지에 사악심벌 「지도교실」을 배치하면 거점에 출현합니다.
말을 걸면 「교육적지도」를 사용할 수 있게 됩니다.
선거사무소 메뉴에 추가되는 「교육적지도」와 효과는 같습니다.

아이템계 상점



모든 아이템 안에는 「아이템계」라는 세계가 존재합니다.
아이템계 상점은 그곳으로 이끌어 주는 안내인입니다.(P.26)

계적 에디트 상점



플레이어의 오리지널 계적단 배를 만들 수 있습니다.
작성한 배는 「역계적」을 행할 때에 자신의 계적선으로 사용합니다.
또한 네트워크 요소로써 작성한 배를 「업로드」함으로써 다른 유저의 아이템계에 등장하거나 다른 유저가 업로드한 계적단과 계적 듀얼로 싸울 수 있습니다.(P.41)

맵 에디트 상점



플레이어의 오리지널 맵을 작성할 수 있습니다. 작성한 맵에 대해서는 실력 테스트를 위해 자신이 공략할 수 있음은 물론, 네트워크 요소로써 맵을 「업로드」하여 다른 유저가 즐길 수 있도록 할 수 있습니다. 또한 다른 유저가 업로드한 맵을 다운로드해서 즐길 수도 있습니다.(P.45)

색상 상점



캐릭터의 색을 변경할 수 있습니다.

초급편 전투

시공의 뱃사공에게 말을 걸어 맵을 선택하면 전투에 돌입합니다.
이곳에서는 전투맵에서의 기본적인 조작을 설명하겠습니다.

아군 캐릭터의 출격방법



커서를 베이스 패널(화면 참조)에 맞춘 뒤 ◎ 버튼을 누릅니다.
그러면 아군 캐릭터 일람이 표시됩니다.



출격시키고 싶은 캐릭터에 커서를 맞추고 ◎ 버튼을 누르면 그 아군 캐릭터가 전투맵에 출격합니다.
잘못해서 출격시켰을 경우에도 그 아군 캐릭터에 커서를 맞추고 ⊗ 버튼을 누르면 베이스 패널로 되돌릴 수 있습니다.

마나와 마나를 모으는 방법



마나란 전투에서 적 캐릭터를 쓰러트리면 입수할 수 있는 에너지를 말합니다.
특수기술의 습득•강화나 어빌리티의 습득에는 마나가 필요하게 됩니다.
강한 적을 쓰러트리면 그 만큼 많은 마나를 입수할 수 있는 시스템이 되어 있습니다.
적 캐릭터를 쓰러트린 캐릭터만이 마나를 입수할 수 있으므로 「어떤 캐릭터로 적을 쓰러트릴까?」를 잘 생각해서 마무리를 지어 주십시오.
또한 마나는 「만물상」에서 팔고 있는 「마나포션」을 사용하는 것으로도 입수가능합니다.

전투 커맨드에 대해서

여기서는 전투 중에 사용하는 커맨드(아군 캐릭터에의 명령)에 대해서 설명하겠습니다.
아군 캐릭터에게 명령을 전할 경우 출격 중의 아군 캐릭터에게 커서를 맞추고 ◎ 버튼을 눌러 주십시오.
그러면 이하의 커맨드가 표시되므로 원하는 명령을 내릴 수 있습니다.



이동

이동범위 내에서 자유롭게 이동시킬 수 있습니다.



공격

장비하고 있는 무기로 통상 공격을 행합니다.
이 커맨드를 선택한 시점에서는 바로 공격은 실행되지 않습니다.
실행하고 싶은 경우는 △ 버튼으로 메뉴를 불러 「공격개시」나 「턴 종료」를 선택해 주십시오.

「공격개시」는 행동등록 완료된 캐릭터 모두가 행동을 실행하는 커맨드입니다.
「턴 종료」는 행동등록 완료된 캐릭터 모두가 행동을 실행한 후에 적의 턴으로 이행시키는 커맨드입니다.



특수기술

습득하고 있는 특수기술을 사용합니다. 특수기술에는 이하와 같은 것이 있습니다.

- 그 캐릭터 고유의 특수기술
- 장비하고 있는 무기에 의해 습득할 수 있는 특수기술
- 주로 마법사계 캐릭터가 외우는 마법

특수기술을 사용하면 SP(마력)가 소비됩니다.



집어들기 / 던지기

접촉한 아군 혹은 적을 들어올릴 수 있습니다.
들어올린 상태에서 「집어들기」 커맨드를 선택하면 던질 방향과 거리를 선택합니다.
「집어들기」 「던지기」는 일련의 동작으로 같은 턴 내에 실행하는 것이 가능합니다.
그 밖에 적을 들어올린 채로 턴을 종료하면 무게 때문에 대미지를 입으니 주의하시기 바랍니다.



※프리니로 대표되는 몬스터형 캐릭터는 이 커맨드를 사용할 수 없으며 대신에 「마도변신」 「마도합체」 커맨드(P.15)를 사용할 수 있습니다.
※프리니는 던지면 폭발하기 때문에 주의합시다.

마도변신

몬스터형 캐릭터가 고유의 무기로 변신하여 인간형 캐릭터에 장비합체합니다.
2개체가 1개체가 된다는 불이익이 있지만 그것을 보상해주고도 남을 만큼 위력을 발휘해 줍니다. 일정 턴 경과하면 해제됩니다.(P.28)





마도합체

몬스터형 캐릭터 2개체가 합체하여 거대화한 1개체의 몬스터형 캐릭터가 됩니다. 몬스터형 캐릭터가 다른 몬스터형 캐릭터에게 접근하여 「마도합체」를 선택함으로써 가능해집니다.
거대화하는 것은 접근당한 쪽의 몬스터형 캐릭터가 됩니다.
마도변신과 같이 2개체가 1개체가 된다는 불이익이나 서있는 것만으로 5칸을 점유해야 하지만 공격범위나 리시브(P.30) 거리의 확대 등, 강대한 위력을 발휘해 줍니다.
그 밖에 매 턴 정해진 양의 SP가 소비되며 SP가 0이 될 때 해제됩니다.(P.29)





아이템

가방에 들어있는 아이템을 사용할 수 있습니다.
회복 아이템으로 HP(체력)나 SP(마력)를 회복하거나 「데일」이라는 아이템으로 아이템계에서 탈출하거나 하는데 사용합니다.



방어

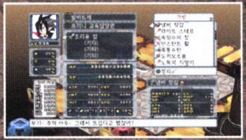


그 턴에 한해서 방어력이 올라가며 대미지를 반감시킬 수 있습니다.
실행한 캐릭터뿐만 아니라 주위의 캐릭터도 지킬 수 있습니다.
아군 앞에 서서 방어를 실행하면 뒤에 있는 캐릭터도 기술의 영향에서 벗어날 수 있습니다.

※「감싸기」

선거사무소에서 영지에 사악심벌「방위 성채」를 배치하면 주변의 아군 캐릭터가 있는 상태에서 방어를 하고 있고 적 공격이 주변의 아군에게 적중할 경우, 아군 대신에 대미지를 입는(감싸기) 경우가 있습니다.
이 때 방어한 캐릭터는 광역 대미지를 입어야 할 아군과 좌표를 바꿔서 대신 대미지를 입습니다.
적 기술의 효과로 위치를 바꾼 캐릭터의 위치가 변하지 않으면 바꾸기 전의 위치로 돌아갑니다.

장비



장비를 변경합니다.
가방에 들어 있는 무기, 방어구, 액세서리 등의 변경이 가능합니다.
창고에 들어가 있는 무기, 방어구는 장비 변경할 수 없으므로 미리 준비를 해둡시다.

스테이터스



캐릭터의 스테이터스(상태)를 확인할 수 있습니다.

※1개의 캐릭터가 1턴 중에 할 수 있는 행동은「이동」과「공격」「특수기술」「집어들기/던지기」「마도변신」「마도합체」「방어」「아이템」의 행동 중에 어느 것이든 단 1회입니다.
「스테이터스」「장비」는 몇 번이라도 실행할 수 있습니다.

△ 버튼 메뉴

공격개시



행동등록 완료된 캐릭터 모두가 행동을 실행합니다.
행동순서는 등록한 순번이 됩니다.

턴 종료



행동등록 된 캐릭터 모두가 행동을 실행한 후, 아군의 턴을 종료하고 적 턴으로 이행됩니다.
모든 행동이 종료된 것을 확인하고 나서 사용하도록 합시다.

보너스 목록



이 맵을 클리어했을 때 받을 수 있는 보너스를 표시합니다.
보너스 목록은 화면 오른쪽 위에 표시되어 있는 보너스 게이지의 수치에 대응합니다.
보너스 게이지가 1까지 모이면 보너스 목록 1 항목에 있는 보너스를 받을 수 있다는 뜻입니다.
보너스 게이지는 기본적으로 적을 공격하는 것에 따라 차올라 갑니다.

캐릭터 목록



맵 내에 존재하는 캐릭터 목록이 캐릭터명으로 표시됩니다.
캐릭터를 선택하면 그 캐릭터에게 카메라와 커서가 이동합니다.

전투지식



전투에 있어서 기본적인 설명을 확인할 수 있습니다.
초심자분은 읽어 주십시오.

종료하기



소프트웨어 리셋을 통해서 타이틀로 돌아갑니다.
단, 저장하지 않았을 때는 게임의 진행상황이 보존되지 않은 채로 리셋 되어버리므로 주의해 주시기 바랍니다.

설정

각종 설정을 변경할 수 있습니다. 방향키의 상하로 설정하고 싶은 항목에 커서를 맞추고 방향키의 좌우로 설정을 변경합니다. ◻ 버튼으로 설정을 초기상태로 되돌립니다. ⊗ 버튼으로 설정을 종료합니다.



커서 모드	에어리어맵에서 방향키를 사용할 때 방향키 상에서 이동방향을 결정합니다. 커서 모드A는 좌측 안쪽으로, 커서 모드B는 우측 안쪽으로 이동합니다.
아군 전투 연출	생략하면 아군 캐릭터의 전투연출이 생략됩니다.
적 전투 연출	생략하면 적 캐릭터의 전투연출이 생략됩니다.
시스템 연출	생략하면 지오이펙트나 마도변신의 연출을 생략합니다.
전투 진행 속도	전투 중에 캐릭터의 이동속도를 조정할 수 있습니다.
메시지 표시 속도	데모 등의 대사 표시속도를 선택할 수 있습니다.
플레이어 이동 속도	거점에서의 조작 캐릭터나 전투 중의 커서 이동속도를 변경할 수 있습니다.
저장 아이콘	저장 아이콘의 종류를 선택할 수 있습니다.
창 투과	윈도우를 투명으로 할지 반투명으로 할지를 선택할 수 있습니다.
캐릭터 표현 수준	진하게 또는 선명하게를 선택할 수 있습니다(캐릭터 표시가 클래식일 경우만).
캐릭터 표현 방식	어드밴스나 클래식(도트 그림)을 선택할 수 있습니다.
스테이터스 수치 사이즈	스테이터스 윈도우 수치의 크기를 변경할 수 있습니다.
BGM 음량	BGM 음량을 조절합니다.
SE 음량	효과음의 음량을 조절할 수 있습니다.
데모 보이스 음량	데모(대화 이벤트) 중의 캐릭터 음성의 음량을 조절합니다.
캐릭터 보이스 음량	캐릭터 구호 등의 음량을 조절할 수 있습니다.
네트워크 사용	【있음】을 선택하면 네트워크 기능을 사용한 게임 시스템을 이용할 수 있습니다. 또한 이때 △ 버튼을 누르면 PlayStation®Network의 로그인 화면으로 옮겨갑니다.

초급편 전투의 마음가짐

여기서는 전투에서 승리를 얻기 위해 지름길이 될 테크닉을 소개하겠습니다.

공격방향



적을 공격할 때 적의 정면에서보다도 측면, 측면보다도 후방에서의 공격이 보다 효과적으로 대미지를 가할 수 있습니다.
적에게서 공격당할 때도 측면 혹은 후방에서부터 공격당하면 큰 대미지를 입고 맙니다.
공격의 명중률에 대해서도 정면보다 측면, 측면보다 후방에서의 공격이 명중하기 쉬워집니다.
턴 종료를 할 때는 배치를 확인하고 아군 캐릭터를 유리한 방향으로 배치할 것을 추천해 드립니다.
(◻ 버튼 + 방향키로 방향 변경)
또 같은 형식으로 보다 높은 위치에 있는 편이 유리하게 싸움을 전개할 수 있습니다.
적보다도 높은 위치에 자리잡음으로써 공격력, 방어력, 명중률, 회피율이 올라갑니다.

연계공격

적을 공격할 때 공격할 아군 캐릭터의 전후좌우에 접촉해 있는 아군 캐릭터의 『연계공격』이 발동하는 경우가 있습니다.





발동조건

- 공격할 아군 캐릭터는 『공격』 커맨드를 선택(『특수기술』로는 연계공격이 발동하지 않습니다).
- 공격할 아군 캐릭터가 적과 접촉해 있을 것.
- 공격할 아군 캐릭터에 아군이 접촉해 있을 것.

연계 발동률을 올리는 방법

연계시키고 싶은 캐릭터에게
- 마계태수 파견으로 이웃에 배치한다.
- 너클계열의 무기를 장비시킨다(※)

※특기 무기가 아닐 경우 아무리 연계 발동률이 높아져도 효율이 좋지 않으므로 주의가 필요합니다.

콤보

같은 적에게 연속으로 공격을 가하는 것을 「콤보」라고 부릅니다.
구체적으로 예를 들자면
①하나의 적 캐릭터에 대해서 4명의 아군 캐릭터가 「연속해서」 공격의 행동등록을 합니다
②공격을 개시하면 공격명령이 실행됩니다
③4명의 아군 캐릭터가 연속해서 공격을 가하며 3연속 콤보가 성립됩니다(처음 일격은 포함되지 않습니다)

콤보의 회수가 늘어나면 그 만큼 적에게 가하는 대미지도 커집니다.
또한, 보너스 게이지도 효율 좋게 모아갈 수 있습니다.

콤보의 주의점으로는 같은 적 캐릭터에 대해서 연속해서 공격하지 않으면 콤보가 성립하지 않는다는 것입니다. 도중에 한 번이라도 다른 적을 공격하거나 회복 등의 별도의 행동을 일으켜버리면 콤보가 도중에 끊어지므로 주의해 주십시오.







레벨업

전투 중에 적을 쓰러트리고 경험치를 취득함으로써 캐릭터는 레벨업해 갑니다.
레벨업하면 각 스테이터스가 상승합니다.
마구마구 적을 물리쳐서 레벨업해 주세요.
최대 레벨 9999까지 올라갑니다!



승리조건

맵 상의 적을 전멸시키는 것으로 맵 클리어가 됩니다.
또한, 특정 맵에 있어서는 타깃을 격파하면 맵 클리어가 됩니다.
제 3세력은 쓰러트리지 않아도 클리어됩니다.
(스테이터스가 푸르게 표시되어 있는 것이 아군, 붉게 표시되어 있는 것이 적, 노란색으로 표시되어 있는 것이 제 3세력입니다.)

게임오버

전투에 출격 중인 아군 캐릭터(최대 10)가 전원 전투불능이 되면 게임오버가 됩니다.
타이틀 화면으로 돌아가므로 저장한 곳부터 다시 해주십시오.



자신있는 무기의 장비

직업마다 잘 다루는 무기와 그렇지 못한 무기가 존재합니다. 자신있는 무기로 싸우면 높은 효과를 얻을 수 있습니다.
무기를 구입할 때, 장비시킬 때에 체크할 것을 추천해 드립니다.
무기의 종류는 이하의 8종류입니다. 몬스터형 캐릭터는 몬스터 전용 무기밖에 장비할 수 없습니다.
(몬스터형 무기에는 육탄전용, 마법전용의 2종류가 있습니다)

너클	육탄전에 적합한 무기. 연계 발동률의 상승, 반격회수의 증가가 특징. 공격력(ATK)과 빠르기(SPD)에 의존. 특수기술에는 공격대상 캐릭터의 배치를 이동시키는 기술 등이 있다.
검	일반적인 무기. 특수기술에도 쓸만한 좋은 기술이 풍부하게 존재한다.
창	통상공격으로 2칸 떨어진 상대에게 공격을 가할 수 있고 반격을 잘 받지 않는다. 전용기에는 사용한 캐릭터의 배치를 바꾸는 것이 많다.
활	원거리 공격이 장기인 무기. 공격력(ATK)과 명중률(HIT)이 영향을 준다.
총	가장 사정거리가 긴 무기. 명중률(HIT)과 빠르기(SPD)가 영향을 준다. 공격대상의 SPD를 낮출 수 있다. 그 밖에 총의 통상공격은 직선상의 캐릭터에게만 실행할 수 있다.
도끼	무기 중에서도 최고급의 위력을 자랑한다. 빠르기(SPD)는 저하되지만 위력은 절대적. 다른 무기와 비교해서 크리티컬율이 높은 것도 매력. 공격대상의 DEF를 낮출 수 있다.
지팡이	현명함(INT)이 상승하고 마법의 사정거리가 1칸 늘어난다. 마법 그 자체의 강화는 『기능 상점』에서 실행합니다.
몬스터 전용무기	몬스터형 캐릭터 밖에 장비할 수 없는 무기. 같은 가격대면서 통상 무기보다도 몬스터형 전용무기 쪽이 고성능입니다.

※ 무기에 관해서는 거점에서 상세하게 가르쳐 주는 캐릭터가 있습니다.

무기장비의 주의점

자신 있는 무기

각 캐릭터에게는 자신 있는 무기가 설정되어 있습니다.
「스테이터스」에서 특기무기를 체크해서 자신 있는 무기만을 장비시키도록 합시다.

무기전용스킬

지팡이, 몬스터 전용무기 이외의 무기에는 각각 무기에 대응한 전용기술이 존재하며 기능 상점에서 습득할 수 있습니다.

초급편 선거사무소의 기본

선거사무소는 전투에 돌입하기 전에 전략을 세우는 비밀기지와 같은 시설입니다.
일단은 필요최소한의 기능을 이용하여 전투를 유리하게 이끌기 위한 준비를 해둡시다.
선거사무소에 들어가면 △ 버튼으로 각종 시스템을 선택할 수 있습니다.

전투맵을 클리어하면

전투맵을 1개 클리어하면 선거사무소 내에 대응되는 영지를 1개 쓸 수 있게 됩니다.
그 영지에는 아군 캐릭터를 파견할 수 있거나 그 영지에 시설(사악심벌)을 배치할 수 있도록 됩니다.
또한, 이 영지의 수만큼 아군 캐릭터를 작성할 수 있습니다.

마계태수 파견




「마계태수 파견」을 실행하여 다른 캐릭터를 전후좌우 어느 곳이건 배치해 주십시오.
그러면 전투에서 통상공격을 할 때에 그 캐릭터가 옆에 있을 때 보통 때보다 연계공격이 발동할 확률이 높아집니다.
옆에 늘어서서 전투할 일이 많은 캐릭터를 상정하여 배치해 두면 전투를 유리하게 이끌 수 있습니다.

사악심벌 배치




영지에는 다양한 효과를 지닌 시설(사악심벌)을 배치할 수 있습니다.
사악심벌 중에는 전투 중에 지원공격을 해주거나 전투 맵에서 특수한 이동시설을 출현시키거나 하는 것이 존재합니다.
같은 구역에 있는 캐릭터는 전원, 배치한 시설의 효과를 얻을 수 있습니다.

마도영역 편성



사악심벌에는 각각 배치범위(효과범위)가 설정되어 있습니다.
이 범위를 「마도영역」라고 부릅니다.
같은 마도영역에 배치된 캐릭터는 한 개의 그룹으로 취급되어 그 안에서 한 명이 리더로 임명됩니다.
리더는 같은 마도영역 내에 있는 캐릭터가 외우고 있는 마법을 전투 중에 사용할 수 있거나 마도영역 내에 있는 캐릭터로부터 파라미터 보정을 받아서 파워업합니다. 리더는 여러모로 좋은 것입니다.

※이것들 마도영역에 의한 효과를 총칭해서 「엑스트라 게인」이라 부릅니다.



마도영역의 형태는 사악심벌마다 다릅니다. 게임이 진행되어 가면 사악심벌을 배치할 때 △ 버튼을 누르는 것으로 마도영역의 범위를 편집할 수 있습니다.
영지 안에 효율적으로 사악심벌을 배치하여 효과를 유효하게 활용합시다.
또한, 캐릭터의 배치 방법에 따라 이벤트가 발생하는 사악심벌도 존재합니다.
생각지도 못한 이벤트가 발생하는 경우도 있으므로 들어가기 전에 저장을 해둘 것을 추천해 드립니다.

각료 임명



아군 캐릭터 중에서 우수한 인재를 선별하여 당신의 오리지널 내각을 꾸밀 수 있습니다.
대통령을 시작으로 외무장관이나 재무장관, 국방장관 등, 쟁쟁한 지위에 캐릭터를 지명합시다. 각 지위는 게임 중의 요소와 연동되어 있으며 임명된 캐릭터의 다양한 활약을 기대할 수 있습니다.

교육적 지도

선거사무소에서 영지에 사악심벌 「지도교실」을 배치하면 「교육적 지도」가 사용할 수 있게 됩니다.
그리고, 선거사무소 메뉴에 추가되는 「교육적 지도」와 거점에 출현하는 교육적 지도원의 효과는 같습니다.



전투 중에 적 캐릭터를 베이스 패널에 집어 넣어 계획대로 붙잡으면 그 캐릭터에 대해서 교육적 지도를 실행할 수 있게 됩니다.



단, 붙잡은 직후의 캐릭터는 순수하게 말하는 것을 들어주지 않습니다.
일단 「지도하기」로 다양한 지도를 실행합시다.





그렇게 하여 「교섭하기」로 「돈 받기」 「보물이 있는 곳을 알아 냄」 「동료로 삼음」 등의 것을 선택할 수 있게 됩니다.



초급편 캐릭터 만들기

든든한 동료가 되어줄 캐릭터를 만드는 방법을 설명하겠습니다.

① 선거사무소에서 △ 버튼으로 메뉴를 열고 「의회 개최」를 선택합니다.



② 다음으로 의제를 제안할 캐릭터를 선택하여 「새로운 캐릭터를 작성한다」를 선택해 주십시오.



③ 캐릭터의 「직업(종족)」을 선택합니다.



④ 캐릭터의 「소질 타입」을 선택합니다.
「엘리트」와 「천재」는 의회승인이 필요해 집니다. 의회의 승인이 필요없는 소질에 대해서는 필요 마나만 있으면 만들 수 있습니다.
소질이 높으면 파라미터에 나눌 수 있는 보너스가 높아집니다.



⑤ 3종류 중에서 캐릭터의 「성격」을 선택합니다.
성격에 따라 음성이나 대사 패턴이 변하기도 합니다.
이 때 △ 버튼으로 구호를 들을 수 있습니다.



⑥ 캐릭터의 이름을 입력합니다.
랜덤으로 입력할 경우에는 SELECT 버튼을 누르면 자동으로 이름이 입력됩니다. 마음에 들지 않으면 몇 번이라도 SELECT 버튼을 눌러 선택할 수 있습니다. 이름이 정해지면 「결정」을 눌러 주십시오.



⑦ 캐릭터의 소질 능력치에 보너스를 배분합니다.
보너스가 0이 될 때까지 원하는 파라미터에 배분할 수 있습니다. 그 직업의 특징이라 할 수 있는 파라미터를 더욱 강화하는 것도 좋고 약점이라 할 수 있는 파라미터를 보강하는 것도 좋습니다.
※「구제불능」의 경우, 보너스가 마이너스이기 때문에 마이너스분을 0으로 만들기 위해서 기본 파라미터에서 하락시켜야 합니다.



⑧ 최종확인을 합니다.
여기서 ○ 버튼을 누르면 최종결정이 되며 캐릭터가 작성됩니다.



초급편 아이템계

아이템계 상점

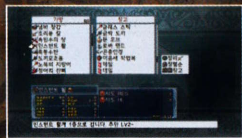


모든 아이템 안에는 「아이템계」라고 하는 세계가 존재합니다.
아이템계 상점은 그곳으로 이끌어 주는 안내인입니다.

아이템계 상점의 메뉴

아이템계로 가기	소지하고 있는 아이템을 한 개 선택하고 그 아이템계로 들어갑니다.
주민 이주	복종시킨 이노센트를 별도의 아이템에 이동시킵니다.
주민 합체	복종시킨 같은 직업의 이노센트를 합체시킵니다.

아이템계로 가는 목적



아이템계로 가는 가장 큰 이유는 아이템의 강화입니다.
아이템계는 1층을 진행할 때마다 레벨이 1 올라갑니다. 아이템계에서는 10층까지 진행하지 않으면 본래의 세계로 돌아올 수 없습니다.
단, 「데일」이라는 아이템을 사용하면 10층을 진행하지 않아도 아이템계로부터 탈출이 가능합니다.

노토리어스



아이템계에도 주민이 살고 있습니다. 그들의 대부분은 「노토리어스」라 불리는 사악한 주민이므로 마구마구 퇴치합시다.

이노센트



사악한 주민 노토리어스와 반대로 착한 주민은 「이노센트」라 불립니다.
그들은 아이템의 스테이터스에 「ATK점」 「DEF점」이라 표시되어 있습니다.
이것은 그 아이템의 아이템계 어딘가에 「ATK(공격력)」 「DEF(방어력)」을 늘려주는 이노센트가 존재하고 있다는 것을 나타내는 것입니다.
「ATK점3」의 경우, ATK(공격력)을 3포인트 올려주는 효과를 지닌 이노센트가 있다는 것을 의미합니다. 통상, 그들은 조금 아이템을 강화시켜 주는 정도지만 아이템계에서 그들을 발견해 내서 복종시키는(쓰러트리는) 것으로 더욱 아이템을 강화하는 일에 힘써 줍니다.

아이템계에 들어갈 때 주의사항

아이템계에 들어가기 전에 반드시 저장할 것을 추천해 드립니다.
또한, 장비하고 있는 무기, 방어구 등의 아이템계에 들어갈 경우는 한 번 장비를 해제할 필요가 있습니다.
그 아이템 속의 세계로 들어간다는 뜻이기 때문에 반입할 수 없다는 의미입니다.

※자세한 사항은 「아이템계 정복」을 참조해 주십시오.(P.36)

중급편 스테이터스 화면 보는 법

스테이터스의 의미를 이해함으로써 장기를 살리고 부족한 점을 채우며 보다 유리하게 싸울 수 있습니다.



LV	캐릭터의 레벨
COUNTER	반격회수
MV	이동범위(이동할 수 있는 칸)
JM	캐릭터의 점프력
크리티컬 확률	큰 대미지를 가할 수 있는 확률
사정	통상공격시의 사정거리
던지기 거리	던지기나 던지기 리시브의 사정거리
HP	체력(0이 되면 전투불능이 됩니다)
SP	마력(「특수기술」을 사용하면 소비됩니다)
ATK	공격력
DEF	방어력
INT	현명함(마법계 특수기술의 위력에 영향)
RES	마법방어(마법계 특수기술에 대한 내성)
HIT	명중률
SPD	빠르기(회피율에 영향을 줍니다)
불 아이콘	화(火)속성의 마법에 대한 내성 ※
바람 아이콘	바람(風)속성의 마법에 대한 내성 ※
물 아이콘	수(水)속성의 마법에 대한 내성 ※
EXP	현재의 경험치
NEXT	다음 레벨업에 필요한 경험치
마나	P.13 참조

※내성은 0이 표준이 됩니다. 플러스라면 그 속성 마법에 내성이 있으며 대미지를 경감시킵니다.
마이너스라면 그 속성 마법에 큰 대미지를 입습니다.

중급편 스테이터스 이상

독	매 턴 HP가 감소합니다.
수면	일정시간 행동불능이 됩니다. 또 그 사이에 공격을 받으면 큰 대미지를 입습니다.
마비	이동이 불가능해지며 SPD가 1이 됩니다.
망각	특수기술을 사용할 수 없게 됩니다.
타락	경험치를 습득할 수 없게 되며 모든 스테이터스가 20% 다운됩니다.

모든 상태이상은 아이템 「요정의 가루」나, 마법 「에스푸아르」로 회복시킬 수 있습니다.

중급편 마도변신

전투 중에 몬스터형 캐릭터 전용 커맨드 「마도변신」을 사용하여 인간형 캐릭터를 선택하고 합체하면 완성입니다.
※각 몬스터형 캐릭터는 고유의 무기로 마도변신 합니다.



장점

- 몬스터형 캐릭터의 어빌리티를 일시적으로 흡수하여 사용할 수 있다.
- 마도변신만의 전용 특수기술을 사용할 수 있다.
- 경험치는 2개체 모두 습득할 수 있다.

단점

- 3턴 밖에 사용할 수 없다.
- 2개체의 캐릭터가 1개체가 된다.
- 마도변신 중에 전투불능이 되면 2개체 모두 전투불능이 된다.

※마도변신 특수기술은 몬스터형 캐릭터가 레벨업하는 것으로 습득합니다.

중급편 마도합체

몬스터형 캐릭터가 다른 몬스터형 캐릭터에 접촉해서 「마도합체」를 선택함으로써 거대화하는 것이 가능합니다.
매 턴 일정량의 SP가 소비되어 SP가 0이 되었을 때 해제됩니다.



장점

- 공격력이나 기술의 효과범위가 향상된다.
- 합체한 캐릭터의 어빌리티를 사용할 수 있다.
- 경험치는 2개체 모두 습득할 수 있다.
- 리시브 거리가 상승한다.

단점

- 2개체의 캐릭터가 1개체가 된다.
- 마도합체 중에 전투불능이 되면 2개체 모두 전투불능이 된다.
- 전투맵에서의 배치에 5칸(십자가 형태의 5칸)이 필요하다.

중급편 던지기 테크닉

『던지기』의 활용방법은 다양합니다.
아군을 멀리 던져서 도망치게 하거나 적을 멀리 던져서 떨어뜨려 놓는 등의 기본적인 것에서부터 아군을 몇 명이고 쌓아 올린 후 연속해서 던짐으로써 거리를 버는 방법, 아군이나 적을 들어올림으로써 공격을 회피하는 방법(단, 적의 경우에는 턴 종료시에 대미지를 입습니다) 등, 아이디어에 따라 여러 가지 응용이 가능합니다.

응용 던지기① 던지기 캐치

던지는 곳에 아군 캐릭터가 있을 경우, 던져진 캐릭터를 『들기』와 같은 상태로 받아낼 수 있습니다.
타워 상태로 쌓아 올린 캐릭터들을 똑 같이 타워 상태로 되어 있는 아군에게도 던질 수 있으며 상대도 그것을 받아낼 수 있습니다.
단, 던지는 곳의 아군 캐릭터(또는 타워의 정점)가 몬스터형 캐릭터라면 받아내지 못합니다.



※프리니를 던졌을 경우는 받지 못하고 폭발하므로 주의해 주십시오.
※적에게 적을 던지면 합체해서 강화됩니다(보스 캐릭터는 던질 수 없습니다).

응용 던지기② 던지기 리시브

『던지기』 커맨드는 인간형 캐릭터 전용입니다.
하지만 아군인 몬스터형 캐릭터를 향해 캐릭터를 던지면 몬스터형 캐릭터는 캐치를 하지 않고 리시브해서 더욱 멀리 날려줍니다.
몬스터형 캐릭터가 몇 칸 던질 수 있는지 체크해두면 계획적으로 이용할 수 있습니다.
이것을 연속으로 이어주면 한 번의 던지기 커맨드로 화면 끝에서 끝까지 이동시키는 것도 가능합니다.



응용 던지기③ 던져지러 가기

아군의 인간형 캐릭터에게 커서를 맞추고 이동하면 강제적으로 들려집니다. 던지는 측의 캐릭터가 이동하지 않아도 던져질 측이 이동해 오는 것도 가능하다는 뜻입니다.

응용 던지기④ 던지기와 다른 효과의 조합

이동 커맨드를 사용하지 않고 공격을 거듭하면 그 회수가 늘어갈 때마다 공격력이 증가해 갑니다.
한 번이라도 이동해 버리면 그 효과는 리셋되지만 그 캐릭터 자체는 이동 커맨드를 사용하지 않고 다른 캐릭터로 던지게 할 경우에는 리셋되지 않습니다.

응용 던지기⑤ 프리니 폭탄

프리니는 종족고유의 어빌리티로서 『폭발체질』을 지니고 있습니다. 전투 중에 적, 아군 관계없이 프리니를 던지면 폭발하며 주위에 대미지를 가합니다. 이 때 프리니는 한 번에 전투불능이 됩니다.
폭발의 위력은 프리니의 HP에 의존합니다. HP를 최대한 올려서 던지는 것도 해 볼만 합니다.



응용 던지기⑥ 타워 공격

캐릭터를 들어올린 상태로 공격하는 것을 타워 공격이라고 합니다.
캐릭터를 쌓아 올리면 통상공격보다도 공격범위가 넓어지고 또한 연계공격을 실행하기 때문에 위력도 강력해 집니다. 적 공격에 당하는 것도 1개체 만으로 끝낼 수 있다는 것도 이 전술의 장점입니다.



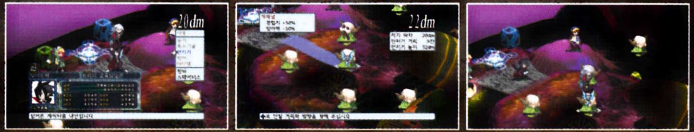
응용 던지기⑦ 2단 던지기

2단 던지기는 사악심벌인 『바벨탑』을 배치함으로써 사용할 수 있게 됩니다.
통상의 던지기는 가장 아래 있는 캐릭터 밖에 던질 수 없지만, 몇 단에 있는 캐릭터라도 던지는 것이 가능해 집니다. 너무 높아서 통상의 던지기로는 미치지 못하는 장소라도 2단 던지기를 사용하면 넘을 수 있을지도 모릅니다.



응용 던지기⑧ 던지기 태클

보통은 아군 캐릭터를 적 캐릭터에게 던질 수 없지만 특정 조건을 만족시키면 아군 캐릭터를 적 캐릭터에게 던져서 적 캐릭터를 날려버릴 수 있게 됩니다.



중급편 선거사무소의 활용

이곳에서는 전술·전략의 요충지이자 플레이의 폭을 넓히는 중요한 요소인 「선거사무소」를 악마답게 악용하기 위한 사악한 지식을 소개하겠습니다.

의제를 제안한다



조건을 만족시켜 가면 선거사무소에 제안할 수 있는 의제가 늘어나 갑니다.
승인이 필요한 의제는 참가자의 투표에 의해 가부가 결정됩니다.
찬성이 과반수를 웃돌면 가결됩니다.

가결 ← 찬성 포인트＞반대 포인트
부결 ← 찬성 포인트＜반대 포인트

표결을 개시하려면 △ 버튼으로 메뉴를 불러내서 「표결개시」를 선택합니다.
자신이 없을 때는 「선거사무소로 돌아가기」를 선택하는 것도 중요합니다. (의회 소집에 사용한 마나는 반환되지 않습니다.)

뒷공작을 펴자!



뇌물

소지하고 있는 아이템을 선물해서(뇌물을 보내기) 호감도를 조작할 수 있습니다.
발언력이 강한 종족이 반대를 표하는 경우는 뇌물로 끌어들입시다.
뇌물의 영향은 같은 파벌의 의원 모두에게 전해집니다.
하지만, 그 때 대립하는 파벌의 의원들에게 역효과를 가할 수 있다는 것도 염두해두어야 합니다.
또한, 전용 아이템을 사용하면 다음 의제에 대해서 찬성하게 하도록 그 파벌과 사전 작업을 할 수 있습니다.
꼭 가결시키고 싶은 의제가 있을 경우 유효합니다.

중급편 지오이펙트

여기서는 전투 중에 중요한 요소인 「지오이펙트」에 대해서 설명하겠습니다.
지오이펙트란 이하의 요소를 총칭하는 것입니다.

지오 패널이란?

맵 상에서 반짝이는 색의 패널을 말하는 것으로 그 위에 서면 지오이펙트 효과를 받습니다. 효과는 같은 색 패널에 쌓여 있는 지오 블록의 효과로 결정되며 지오 블록이 쌓여 있지 않으면 아무런 효과도 없습니다.



지오 블록이란?

지오 패널에 가하는 효과를 결정짓는 발생원이며 지오 블록 자체의 위에 올라타도 그 효과를 받습니다.
방해가 되는 경우는 파괴하거나, 들어올리거나, 던지거나 하는 방법으로 효과를 제거할 수 밖에 없습니다.
유리하게 작용할 것 같은 지오 블록은 적극적으로 활용해 갑시다.



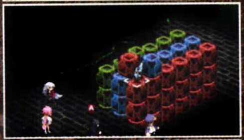
공격력+50%	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 캐릭터 공격력을 적, 아군 구분없이 50% 상승시킵니다.
연속공격	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 캐릭터는 적, 아군 구분없이 연속공격합니다.
워프	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 캐릭터는 턴 종료 후에 워프합니다.
증식	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 적 캐릭터 중 1개를 복사합니다.
무적	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 캐릭터는 절대 공격을 받지 않게 됩니다.
진입 금지	이것이 올라타 있는 지오 패널 상을 통과할 수 없게 됩니다.(던져도 진입불가)
돌연사	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 캐릭터가 공격을 받으면 돌연사합니다.
타워 공격금지	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 캐릭터의 타워 공격을 금지합니다.
아군대미지	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 아군 캐릭터만 매 턴 대미지를 입습니다.
집어들기 금지	이것이 올라타 있는 지오 패널 상의 캐릭터를 들어올릴 수 없게 됩니다.

※ 이 밖에도 아직 더 놀랍고 긴장감 넘치게 하는 효과를 지닌 지오 블록이 만재합니다.

상급편 지오이펙트를 마스터하자

블록연쇄






파괴하거나 던지는 등의 행동에 의해 같은 색의 지오 블록이 접촉하면 블록연쇄가 발동하여 「연속된 같은 색 블록(같은 색 블록이 빈틈없이 쌓여있는 상태)」이 한 번에 소멸합니다.

블록연쇄의 유의점

지오 블록에는 몇 가지 규칙이 있습니다.

- 처음부터 같은 색 블록이 연결되어 있는 블록은 들어올릴 수 없습니다.
  같은 색 블록이라면 위에 올라타 있건 옆으로 늘어서 있건 관계 없이 들어올리기 불가능합니다.
- 블록의 소멸에 의해 높은 곳에서 떨어진 캐릭터는 대미지를 입습니다.

색 변화






지오 블록에는 「색 변화」라고 하는 효과를 지니고 있는 경우가 있습니다.
이 효과는 지오 블록을 파괴했을 때 발동합니다.
예를 들어 「적색 변화」 효과를 지닌 지오 블록을 파괴했을 경우, 그 지오 블록이 올라타 있는 색 패널과 같은 색 패널 모두를 적색 패널로 변화시킵니다.
이 때, 적색 변화의 지오 블록이 올라타 있는 것이 적색 패널이었을 경우는 아무 변화도 없지만 다른 색이었을 경우는 적색으로 변색됨과 동시에 그 위에 올라타 있는 캐릭터 모두(적, 아군 구별 없이)에게 대미지를 가합니다.
또한, 색 변화 이외에 「소멸」이라고 하는 효과를 지니고 있는 지오 블록이 있습니다. 이것은 그 지오 블록이 올라타 있는 색 패널과 같은 색 패널을 소멸시키는 효과를 지니고 있습니다.
이 소멸의 효과를 이용해서 모든 색 패널을 맵 상에서부터 사라지게 하면 「전체소멸 보너스」를 획득할 수 있습니다.

상급편 연쇄 & 전체소멸 테크닉

전체소멸로의 지름길은 하나 하나 확실하게 지오 블록을 지워가는 것입니다.

●스텝①



일단 맵 상에 있는 지오 블록을 체크.
여기서는 「적색 변화」 「청색 변화」 「녹색 변화」 「소멸」의 지오 블록이 있다고 가정하고 있습니다.

●스텝②



Ⓐ 버튼을 누르면 간단히 지오 패널 일람을 확인할 수 있습니다.
여기서는 「적」 「청」 「녹」 「황」의 4가지가 있다고 하겠습니다.

●스텝③



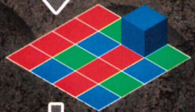
다음으로 지오 블록과 지오 패널을 유심히 비교해 봐주십시오.
패널이 적•청•녹•황의 4가지인데 반해 지오 블록은 「황색 변화」가 없다는 것을 알 수 있습니다. 이런 식으로 「부족한 색(이 경우는 황색)」을 중심으로 생각하는 것이 요령입니다.

●스텝④



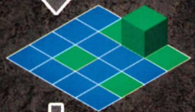
황색 패널에 지오 블록 적색 변화를 두고 파괴해 봅니다.
그렇게 하면 황색 패널은 적색 패널로 변화하고 황색 패널의 존재는 사라집니다. 색깔의 수를 하나씩 줄여가는 것이 중요합니다.

●스텝⑤



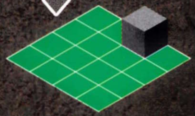
이번에는 적색 패널에 지오 블록 청색 변화를 두고 파괴합니다.
이것으로 적색 패널이 청색 패널로 변화해서 남은 것은 청색 패널과 녹색 패널만이 됩니다.

●스텝⑥



청색 패널에 지오 블록 녹색 변화를 두고 파괴합니다.
이것으로 모든 지오 패널이 녹색 패널로 변화합니다.

●스텝⑦



마지막으로 지오 블록 소멸을 녹색 패널에 두고 파괴합니다.
이것으로 모든 지오 패널이 사라지고 전체소멸 보너스를 받을 수 있습니다.

한 번의 블록파괴로 연쇄를 이어가는 것은 상당히 초절정 상급 테크닉이 필요합니다. 처음에는 차근차근 한 걸음씩 익혀 갑시다.
포인트는 「부족한 색을 찾아내는 것」입니다.

상급편 아이템계 제대로 즐기기

캐릭터의 육성, 아이템 성장의 장으로써 대단히 유효한 「아이템계」에 대해서 설명하겠습니다.

파고 또 파고 들어 아이템을 육성하자

아이템계는 계층구조로 구성되어 있으며 1계층을 클리어하거나, 시공 게이트를 빠져나가 다음 계층으로 나아감으로써 그 아이템의 레벨이 1 올라가는 구조로 되어 있습니다.
아래층으로 내려가면 내려갈수록 아이템의 레벨은 올라가지만 아래층에 갈수록 적도 강해집니다.

아이템계에서 나오려면 어떻게 해야 할까?



10계층마다 존재하는 보스가 있는 맵을 클리어하거나, 「데일」이라는 탈출 아이템을 사용함으로써 아이템계에서 나올 수 있습니다.
데일을 사용했을 경우 이어서 다음 계층부터 내려갈 수 있습니다.

이노센트 타운

10계층을 구분으로 해서 「이노센트 타운」이라 불리는 아이템계 주민들의 거처에 갈 수 있습니다.
가끔씩은 그들의 생활을 엿보는 것도 좋겠지요.

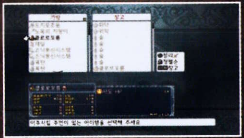
시공 게이트 이외의 게이트

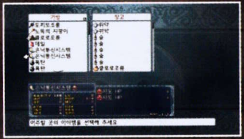


게이트를 빠져나오면 무언가 발생하는 불가사의한 작은 방에 들어갑니다.
뭐가 발생할지(생길지)는 들어가 보고 즐기시길….

이노센트의 이주



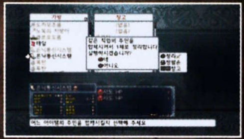


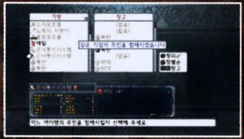


「ATK점」「DEF점」 등, 아이템의 스테이터스를 늘려주는 주민(이노센트)을 복종시키면 다른 아이템으로 이주시킬 수 있습니다.
단, 아이템계에는 인구 허용량이 있어 그 허용량 이상의 이노센트를 이주시킬 수는 없습니다. 허용량은 아이템의 스테이터스 제일 아래 있는 POP로 확인할 수 있습니다.
1/4라고 표시되어 있는 경우에는 현재 1개체의 이노센트가 있으며 허용량이 4개체까지의 아이템이라는 의미입니다.

이노센트의 합체







이노센트는 같은 직업(ATK점이라면 ATK점끼리)이라면 합체시킬 수 있습니다.
이주로 1개의 아이템에 이노센트를 모아도 허용량에 의한 제한이 있습니다.
하지만 같은 직업의 이노센트를 합체시켜 버리면 허용량에 공백이 생긴다는 뜻입니다.
즉, 합체란 「정리 작업」을 말합니다.

레어리티



「Rarity(레어리티)」란 아이템의 레어도(가치)를 뜻합니다.
아이템 스테이터스에 표시되어 있는 Rarity치가 낮을수록 가치가 있으며 귀중한 아이템이란 의미입니다.
중에는 「Rare(레어)」나 「Legend(레전드)」라 불리는 굉장히 희소가치가 높은 아이템도 존재합니다. 레어, 레전드 아이템은 능력치도 높고 인구 허용량도 큽니다.
또한, 아이템계의 계층도 깊게 이루어져 있으므로 그 만큼 레벨을 높일 수 있습니다.
가능한 레어한 아이템을 모읍시다!

계적질!

계적질이란 계적이 된 아이템계를 모험하는 시스템을 말합니다.
목적은 보물상자의 약탈이나 이노센트들의 유괴입니다.
일단 「계적 에디트 상점」에서 계적선과 계적단을 만들어 주십시오.(P.41)
그 후에 아이템계 담당에게 말을 걸면 계적질을 할 수 있게 됩니다.

계적선 파츠를 얻자!

계적 에디트에서 사용하는 계적 파츠는 교유적 지도나 아이템계에서 계적을 격파함으로써 입수가능합니다.(P.41)
또는, 계적선의 종류에 따라 계적질을 할 때 턴 제한이나 아군 캐릭터의 최대 출격수가 변화합니다.

아이템계의 분기

아이템계의 주요 목적은 크게「아이템 강화」「이노센트 회수와 육성」2가지가 있습니다.
아이템계에서는 5계층 클리어할 때마다 루트 분기 게이트가 출현하며 어떤 식으로 아이템을 강화할지 선택할 수 있습니다.





- **아이템 성장 게이트** ……… 레벨 스피어의 출현률이 올라가고 아이템 강화와 관계된 작은방이 자주 출현하게 됩니다.
- **이노센트 강화 게이트** ……… 이노센트 강화 이벤트가 발생하기 쉬워지고 야생 이노센트의 출현률이 상승합니다.

이 게이트의 선택에 따라 자신의 목적에 적합한 아이템 육성법을 선택하는 것이 가능해집니다.

상급편 의문의 랜덤 던전

지옥에는 아이템계와는 별개의 랜덤 던전도 존재하고 있다고 합니다.
어쩌지 그 던전에서는 아이템이 아니라 캐릭터의 능력치가 상승한다는 소문입니다.
빠짐없이 즐기시길 원하시는 플레이어는 반드시 도전해 주시길 바랍니다.





상급편 네트워크 접속의 진행

「마계전기 디스가이아 4」에서는 PlayStation®Network에 접속함으로써 네트워크를 통해 즐거움이 더해집니다.
설정메뉴의「네트워크 사용」항목에서 네트워크를 이용한 기능을 사용할 지의 여부를 설정할 수 있습니다.
사용한다고 설정했을 경우에는 네트워크 기능을 사용할 때 PlayStation®Network에 로그인 한 상태가 아닐 경우 로그인을 요구하는 메시지가 표시됩니다.

필요한 기기와 환경

「마계전기 디스가이아 4」에서 네트워크 기능을 플레이하려면 이하의 기기나 환경이 필요합니다.
PlayStation®3 본체의 사용설명서를 참조한 뒤에 사용할 기기의 사용설명서를 반드시 읽고 올바르게 사용해 주십시오.
온라인에 접속하기 전에 필요한 모든 기기를 올바르게 접속하고 기기의 설정이 필요하다면 설정을 끝내 두시길 바랍니다.

PlayStation®Network의 계정

「마계전기 디스가이아 4」를 플레이 하는 유저가 사용할 수 있는 PlayStation®Network의 계정이 필요합니다.
PlayStation®Network에 대한 상세사항은 PlayStation®3 본체의 XMB™에서 [네트워크] → [온라인 매뉴얼]을 선택 또는, PC에서
http://manuals.playstation.net/document/kr/products.html
에 접속한 뒤 유저 가이드(온라인 매뉴얼)을 참고해 주십시오.

브로드밴드 네트워크 회선

PlayStation®3 본체의 네트워크 기능에 대응한 ADSL 회선이나 CATV 인터넷 회선, FTTH 회선 등의 네트워크 회선이 필요합니다.
회선을 사용하기 위해서는 별도로 인터넷 서비스 공급자와의 계약이 필요합니다.

브로드밴드 네트워크 회선에 접속하기 위한 주변기기

ADSL 모뎀이나 무선LAN 접속 포인트 등의 네트워크 기기 및 주변기기를 연결할 케이블 등이 필요합니다.

PC 등

네트워크 기기를 설정하기 위해서 PC 등의 기기가 필요할 경우가 있습니다.
구체적인 설정방법이나 설정내용에 관해서는 사용할 네트워크 기기의 취급설명서를 참조해 주십시오.

트로피에 대해서

「마계전기 디스가이아 4」에서는 게임의 성적에 응해서 트로피를 획득할 수 있습니다.
게임 중에 트로피를 획득하면 화면 오른쪽 위에 메시지가 표시됩니다.
획득한 트로피는 PlayStation®3 본체의 XMB™에서 확인할 수 있습니다. 게임기동 중에는 무선 컨트롤러의 PS 버튼을 눌러서 XMB™를 참조할 수 있습니다.
또한, PlayStation®Network를 이용해 친구끼리 트로피 정보를 확인할 수 있습니다.
트로피에 관한 상세한 사항은 PlayStation®3 본체의 XMB™에서 [네트워크] → [온라인 매뉴얼]을 선택, 또는 PC에서 http://manuals.playstation.net/document/kr/products.html에 접속해서 유저 가이드(온라인 매뉴얼)를 참조해 주십시오.
그 밖에 게임의 기동에는 트로피를 위해 HDD 용량(50MB이상)이 필요합니다.

업데이트 데이터

온라인에 접속하면 업데이트 데이터의 유무를 확인할 수 있습니다.
업데이트 데이터가 있을 경우는 화면의 표시에 따라 업데이트를 실행해 주십시오. 업데이트를 실행하지 않으면 온라인에 접속하지 못하는 경우가 발생합니다.

온라인 매너

온라인에서는 전세계의 플레이어와 네트워크를 통해 즐거움을 나눌 수 있습니다.
매너를 지키면서 즐겁게 플레이 해 주십시오.

타인을 불쾌하게 만들 만한 언동을 하지 않기

계적선이나 맵 데이터를 업로드 할 경우, 그 설명문 등에 타인을 불쾌하게 하는 내용이 없도록 주의합시다.

타인의 정보에 주의하기

계적선이나 맵 데이터를 업로드할 경우, 그 설명문 등에 개인정보가 누출되지 않도록 주의합시다.

채트 제한에 관해서

「PlayStation®Network」의 계정이 서브 계정일 경우, 초기설정에서는 「채트 제한」이라는 제한이 걸립니다.
「마계전기 디스가이아4」에서는 채트 제한이 걸린 유저에 대해서 네트워크 사용제한을 걸고 있습니다.
서브 계정을 사용하고 있는 유저가 네트워크 기능을 사용하려면 마스터 계정 유저에게 「채트 제한」을 해제받을 필요가 있습니다.

채트 제한 해제방법

마스터 계정으로 로그인 한 후 XMB™의 「PlayStation®Network」 열의 「계정 관리」를 선택하여 「서브 계정 관리」 항목에서 「서브 계정 제한」을 선택하고 패스워드를 입력, 계정 선택으로 진행해 주십시오. 마지막으로 서브 계정 이용제한의 설정화면에서 「채트」 항목을 「허가하기」로 설정을 변경해 주십시오.

상급편 계적단을 결성하자



거점의 계적 에디트 담당에게 말을 거는 것으로 플레이어 오리지널의 계적선과 계적단을 작성할 수 있습니다.
작성한 계적단은 네트워크에 업로드함으로써 다른 유저의 아이템계에 등장하거나 계적 듀얼로 싸울 수 있습니다.

그 첫 번째 계적선 에디트

계적선을 만들 수 있습니다.

계적선 에디트

메뉴에서 「에디트」를 선택하면 오리지널 계적선의 작성을 실행합니다.
배 파츠의 종류는 「보디」 「헤드」 「리어」 「좌측 사이드」 「우측 사이드」 「탑」의 6종류가 있습니다.
이것들을 조합해서 당신만의 계적선을 만들 수 있습니다.
그리고 「보디」는 베이스가 되는 파츠이기 때문에 반드시 배치할 필요가 있습니다.
파트에는 다양한 스테이터스가 있으며 그것에 따라 탑재인원수나 체재 턴 수 등이 변합니다.

- 총 탑승원 수 : 계적선에 탑재할 수 있는 캐릭터의 인수입니다.
- 총 잠재 턴 : 계적선이 등장하고나서 맵에서 체재할 수 있는 턴 수입니다.
- 등장 턴 : 계적선이 등장하는 턴 수입니다.
- 스킬 : 계적선 파츠에 붙어 있는 전용 스킬입니다.





배 파츠 수집방법과 교육적 지도



계적선을 만들기 위해서는 파츠가 필요합니다.
파츠는 「교육적 지도」와 아이템계에서의 계적격파로 모을 수 있습니다.

「교육적 지도」의 「교섭을 행한다」 중에서 「보물의 소재를 캐낸다」에 성공하면 보물이 있는 맵을 열 수 있습니다.
열린 맵에 가면 보물상자가 출현하므로 그 보물상자를 파괴하는 것으로 계적선의 파츠를 입수할 수 있습니다.

많은 파츠를 모아서 자신만의 계적선을 만듭시다!

그 두 번째 단원 에디트 전체 메뉴

계적선 작성 후, 계적선 위에서 ⓐ 버튼을 눌러서 메뉴를 열면 계적단의 이름 등을 설정할 수 있습니다.

계적 멤버

계적단 멤버를 확인하거나 단장을 임명할 수 있습니다.



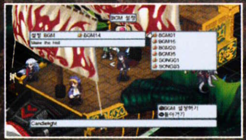
계적명 설정

계적단의 이름을 결정할 수 있습니다. 또한, 랜덤으로 정하는 것도 가능합니다.



BGM 설정

계적단이 등장할 때의 BGM을 결정할 수 있습니다.
단, 설정할 수 있는 것은 음악 상점에서 구입한 BGM뿐입니다.



세력 설정

계적선 등장 시의 세력을 「적대세력」일지 「아군세력」일지를 설정할 수 있습니다.



계적 헬프 레벨

작성한 계적단의 헬프(안내문)를 작성할 수 있습니다.
당신만의 재미있는 안내문을 붙여봅시다!



보존

작성한 오리지널 계적단 데이터를 저장합니다.
모든 설정이 끝났으면 「보존」을 잊지 않도록 해주십시오.
보존하지 않고 종료하면 작성 도중의 데이터가 수포로 돌아가고 맙니다.

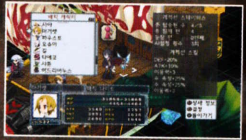


그 세 번째 단원 에디트

계적선의 작성 후, 계적선에 태울 단원 에디트가 가능해집니다. 배치할 캐릭터(계적단원)에 커서를 맞추고 ◎ 버튼을 누르면 그 캐릭터에 대해 각종 설정을 실행할 수 있습니다.

캐릭터 배치

아무런 캐릭터가 없는 계선선 위에서 ◎ 버튼을 누르면 캐릭터 일람이 표시되므로 선택해서 배치해 주십시오.
또한, 배치한 캐릭터에 커서를 맞추고 ◎ 버튼 + 방향키로 방향을 변경할 수 있습니다.



배치한 아군 캐릭터 위에 커서를 맞추고 ◎ 버튼을 누르면 그 아군 캐릭터의 설정을 실행할 수 있습니다.

AI

아군 캐릭터의 행동패턴(AI)을 설정할 수 있습니다.

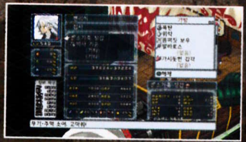


- 요격 : 자신의 이동범위에 들어온 적을 공격합니다.
- 돌격 : 자신이 적극적으로 적에게 접근해서 공격합니다.
- 대기공격 : 자신의 공격범위에 들어온 적을 공격합니다.
- 지원행동 : 보조마법이나 회복마법 등의 지원행동을 실행합니다.
- 마도변신 : 인간형 캐릭터에 대해 마도변신을 실행합니다.
- 거대화 : 거대화를 실행합니다.

캐릭터에 따라 적절한 AI를 설정함으로써 전투를 유리하게 진행할 수 있습니다.

장비 변경

캐릭터의 장비를 변경할 수 있습니다.

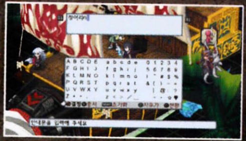


어빌리티 변경

캐릭터의 어빌리티를 변경할 수 있습니다.

캐릭터 안내문 변경

캐릭터마다 안내문(설명문)을 작성할 수 있습니다.



그 밖에 해적단원과 해적단명은 반드시 설정할 필요가 있습니다.
설정이 끝났다면 「저장」을 선택하고 저장을 하지 않으면 모처럼의 오리지널 계적단이 사라져 버리므로 주의해 주시길 바랍니다.

그 네 번째 네트워크의 바다로 나가자

업로드
작성한 계적단을 네트워크에 업로드할 수 있습니다.
업로드하는 것으로 처음으로 다른 유저의 아이템계에 등장하거나 계적 듀얼로 싸울 수 있게 됩니다.



계적 듀얼
자신의 계적단과 다른 유저가 업로드한 계적단을 싸우게 할 수 있습니다.
일람에 표시된 계적단을 선택하면 듀얼(결투)이 시작됩니다.



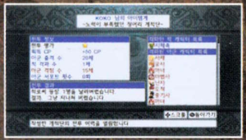
계적단에는 랭킹(순위)이 있으며 듀얼에 승리함으로써 아이템계에서 계적을 호출할 수 있는 아이템을 얻을 수 있습니다!



그 밖에 듀얼에서 패하더라도 게임오버는 되지 않으므로 마구마구 싸우도록 합시다.

그 다섯 번째 계적 이력

업로드한 계적단이 다른 유저의 마계에서 어떤 행동을 하고 왔는지를 확인할 수 있습니다.
이력을 보고 AI의 설정이나 장비를 변경하거나 계적단 강화의 참고로 삼아 주십시오.



그 여섯 번째 설명 듣기

계적 에디트에 관련된 설명을 열 수 있습니다.



상급편 오리지널 맵을 만들자

거점에서 맵 에디트 점에게 말을 거는 것으로 플레이어 오리지널의 전투맵 등을 작성할 수 있습니다.
작성한 맵은 네트워크에 업로드함으로써 다른 유저가 즐길 수 있게 할 수 있습니다.
또한, 다른 유저가 작성한 맵을 즐기는 것도 가능해집니다.



그 첫 번째 맵 에디트 전체 메뉴

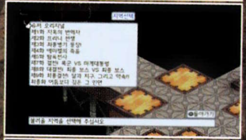
맵 에디트 점에게 말을 걸어 「맵 에디트」를 선택한 후, 작성할 맵을 선택하면 맵 에디트 화면이 됩니다.



배치 메뉴
캐릭터 등을 배치할 메뉴를 엽니다.(P.46)



지형 메뉴
지형을 작성하거나 맵을 읽어 들일 메뉴를 엽니다.(P.47)



맵 초기화
설정한 맵이나 배치 캐릭터 등이 정보를 초기화할 수 있습니다.
초기화하면 작성 도중의 데이터가 모두 사라지므로 주의해 주십시오.



랜덤 배치
캐릭터나 블록을 랜덤하게 배치합니다.



배치 캐릭터 일람
배치한 캐릭터의 스테이터스를 확인할 수 있습니다.



각종설정

에디트한 맵에 대한 다양한 정보를 설정할 수 있습니다.



설명 듣기

맵 에디트에 관련된 설명을 들을 수 있습니다.



보존

모든 설정이 끝났다면 「보존」을 잊지 않도록 해주십시오.
보존하지 않고 종료하면 작성 도중의 데이터가 사라져 버립니다.



그 두 번째 배치 메뉴

캐릭터 배치

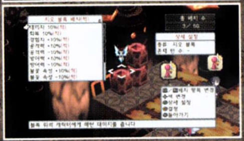
아군 캐릭터를 배치할 수 있습니다. 또한, 배치 후에 캐릭터의 방향이나 행동 AI를 변경할 수 있습니다. 그 밖에 배치 인원수는 최대 15인까지입니다.





지오 블록 배치

다양한 효과나 색깔의 지오 블록을 배치할 수 있습니다.



오브젝트 배치

맵 상에 여러가지 종류의 오브젝트를 배치할 수 있습니다.



지오 패널 배치

원하는 색의 지오 패널을 배치할 수 있습니다.

지오 블록을 두려면 제대로 연쇄가 발생하도록 지오 패널의 설정과 소멸 블록을 배치해 봅시다.
퍼즐 게임과 같이 전체소멸하는 유쾌한 기분을 다른 유저에게도 맛보게 합시다!



베이스 패널 배치

아군 캐릭터가 출격할 패널입니다. 반드시 배치합시다.



적 베이스 패널 배치

적이 출현할 베이스 패널을 배치하는 것도 가능합니다.
배치한 적 베이스 패널에 커서를 맞춰서 ◎ 버튼을 누르면 출현할 적 캐릭터를 선택할 수 있습니다.
또한, 설정한 캐릭터를 선택하여 출현 턴 수와 AI 설정이 가능합니다.
AI 설정은 계적단원의 AI와 같습니다.



골 게이트 배치

캐릭터가 올라타면 그 맵을 클리어할 수 있는 게이트입니다.
골 게이트를 배치할 경우에는 이것에 올라타는 것을 승리조건으로 만드는 것도 가능합니다.
그 밖에 골 게이트는 배치하건 안하건 상관없습니다.



그 세 번째 지형 메뉴

맵 읽어오기

이미 클리어했던 적이 있는 맵을 읽어올 수 있습니다.
한 번 클리어한 적이 있는 맵을 자신의 손으로 개조해 봅시다.



오리지널 지형작성

다양한 지형을 한 개씩 배치해서 맵을 처음부터 작성합니다.
맵 읽어오기로 기존 맵을 읽어온 경우에는 선택할 수 없습니다.
기존 맵에서 만족하지 못한 사람은 자신만의 오리지널 맵을 작성합시다!



그 네 번째 각종설정

맵 이름 설정

맵 이름을 설정할 수 있습니다.
랜덤으로 결정하는 것도 가능합니다.



BGM 설정

맵에서의 전투 BGM을 설정할 수 있습니다.
단, 설정할 수 있는 것은 음악 상점에서 구입한 BGM뿐입니다.



라이트 설정

맵 전체에 비출 빛의 색을 설정합니다.
환경광, 산란광, 거울반사광을 RGB의 수치를 지정해서 설정할 수 있습니다. 어려운 설정이지만 환경광을 공간의 색, 산란광은 태양의 색이란 이미지입니다.
설정수치를 변경하고 실제로 보면서 조정하면 이해하기 쉽습니다.



배경색 설정

맵의 배경색을 설정할 수 있습니다.
맵에 따라 밝은 맵이나 긴박감 넘치는 맵 등, 분위기가 변하므로 다양한 실험을 해보시길 바랍니다.



설명문 작성

이 맵의 설명문(안내물)을 설정할 수 있습니다.



승리 조건 설정

이 맵의 승리나 패배 조건을 설정할 수 있습니다.
적의 전멸이나 턴 경과시 패배 등, 맵에 맞춰 설정해 주십시오.



그 다섯 번째 맵을 사용해서 즐겨 봅시다!

맵 에디트가 끝났으면 실제로 즐겨 봅시다.

테스트 전투

작성한 맵을 제대로 클리어할 수 있는지 시험할 수 있습니다.
맵을 작성했다면 반드시 테스트 전투를 행하여 클리어해 주십시오.
클리어한 맵이 아니라면 업로드할 수 없습니다.





업로드

테스트 전투에서 클리어한 맵 중에 1개만 업로드할 수 있습니다.
맵 에디트 → 테스트 전투 클리어 → 업로드라고 하는 흐름을 잊지 말아 주십시오.



유저배틀

다른 유저가 작성한 맵에서 플레이할 수 있습니다.



그 여섯 번째 기타 사항

거점 에디트

오리지널 거점을 작성합니다.

상점

맵 에디트의 지형작성에서 사용할 지형 파츠, 오브젝트, 지오 효과를 구입할 수 있습니다.



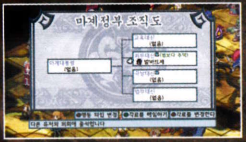
상급편 외무장관을 이용하여 뇌물을 받자

네트워크에 외무장관을 업로드함으로써 다른 유저에게서 뇌물(아이템)을 받을 수 있을지도 모릅니다.
또한, 다른 유저의 외무장관이 자신의 의회에 등장하는 경우도 있으며 그 의원에게 뇌물(아이템)을 줌으로써 다른 유저에게 아이템을 건네줄 수 있습니다.



외무장관의 임명

선거사무소에서 「각료 임명」을 실행하여 외무장관을 임명합니다.
외무장관에 임명된 캐릭터는 네트워크에 접속되어 있으면 자동으로 업로드됩니다.



다른 유저의 외무장관에게 뇌물을 건네는 방법

선거사무소에서 의회를 개최하면 다른 유저의 외무장관이 랜덤으로 최대 3명까지 등장하는 경우가 있습니다.
그 외무장관에게 뇌물을 줌으로써 다른 유저에게 뇌물(아이템)을 건네줄 수 있습니다.
건네줄 수 있는 아이템은 한 명의 외무장관에 대해 5개까지입니다.



다른 유저로부터 뇌물을 건네받는 방법

다른 유저가 자신의 의회에 나타나는 것과 같이 자신의 외무장관도 다른 유저의 의회에 등장합니다.
그 때 뇌물을 건네받았을 경우 선거사무소에서 외무장관에게 말을 거는 것으로 건네받은 뇌물(아이템)을 손에 넣을 수 있습니다.



상급편 국방장관에게 도움을 받자

국방장관은 위기에 처했을 때 부르면 도움을 주는 든든한 장관입니다.

국방장관의 임명

선거사무소에서 「각료 임명」을 실행하여 국방장관을 임명합니다.
국방장관에 임명된 캐릭터는 네트워크에 접속되어 있을 경우 자동으로 업로드됩니다.



다른 유저의 국방장관을 부르기

전투 중, 위기의 때에 전용 아이템을 사용하면 다른 유저가 업로드한 국방장관을 부를 수 있습니다.
도움을 주러 오는 것은 다른 유저가 네트워크 상에 업로드한 국방장관 중에 랜덤으로 선별된 캐릭터입니다.





같은 방법으로 자신이 임명한 국방장관은 다른 유저를 도울 수 있습니다.

상급편 기록상점의 활용

거점에 있는 기록 담당에게 말을 걸어 다양한 정보를 확인할 수 있습니다.



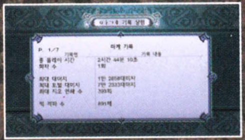
기록수집

당신이 지금까지 입수한 아이템 정보를 볼 수 있습니다.
아이템 수집율도 종류별, 랭크별로 상세하게 확인할 수 있으므로 달성율 100%를 목표로 합시다.



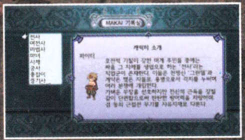
마계기록

플레이 시간이나 최대 대미지, 아이템계의 이용회수 등의 정보를 볼 수 있습니다.



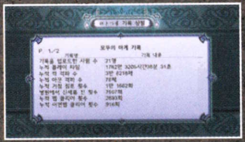
도감

캐릭터 만들기가 가능해진 캐릭터나 종족의 설정 등을 확인할 수 있습니다.



모두의 기록

모두의 기록은 마계전기 디스가이아 4를 플레이하고 있는 유저들의 정보를 네트워크를 통해서 모은 것입니다.
누계 플레이 시간이나 누계 격파수, 각종 랭킹 등 다른 유저의 정보를 볼 수 있습니다.



그 밖에도 다양한 기록요소가 있습니다.

번외편 Q & A

연계로 적을 쓰러트렸을 때 참가한 캐릭터도 경험치를 받나요?

공격을 실행한 본인은 그 적을 물리친 경험치를 모두 습득합니다.
연계공격에 참가한 캐릭터들은 그 경험치의 일부를 습득합니다.

클리어 보너스인 「경험치 + OO」란 누가 받은 건가요?

클리어 시에 에어리어맵 상에 서 있던 아군 캐릭터 전원이 받을 수 있습니다.
전투불능이 되버린 캐릭터나 클리어 시의 베이스 패널에 돌아가 있던 캐릭터는 받을 수 없습니다.

마나란 뭔가요?

「마나」란 기능 상점에서 스킬·특수기술 습득 & 강화, 의제제안에 사용하는 에너지를 말합니다.
마나는 적을 쓰러트리는 것으로 입수할 수 있습니다.
또한, 「만물상」에서 팔고 있는 「마나 포션」을 사용해서도 입수가능합니다.

가방과 창고의 차이점은?

가방에 넣은 아이템은 전투 중에 아이템으로 사용할 수 있습니다.
창고에 넣은 아이템은 전투 중에 사용할 수 없습니다.
전투에 돌입하기 전에 사용할지도 모를 아이템을 정리해 두는 것을 추천해 드립니다.

타워 공격 후, 움직일 수 없습니다만?

타워 공격은 강력합니다. 강력하기 때문에 타워 공격의 참가자에 제한이 걸린다는 뜻입니다.

마도합체로 거대화한 캐릭터를 움직일 수 없습니다만?

마도합체로 거대화한 캐릭터는 서 있는 것만으로 5칸(중심 1칸과 접촉한 상하좌우 1칸씩 십자가 범위)을 필요로 합니다.
이동할 곳에도 5칸이 비어있을 필요가 있습니다.

개척단이나 맵을 업로드할 수 없는데요?

P.39, P.40을 참고로 PlayStation®Network에 올바르게 로그인 되었는지를 확인해 주십시오.

외무장관을 업로드해도 아이템을 받지 못합니다만?

외무장관을 업로드했을 경우, 다른 유저의 의뢰에서 받은 뇌물(아이템)을 입수할 수 있습니다.
아직 뇌물을 받지 못했을 가능성이 있으므로 인내심 강하게 기다려 봅시다.
그 밖에 뇌물을 받았는지의 여부는 이력에 기록되므로 신경이 쓰일 경우에는 한 번 이력을 확인해 주십시오.



제 명	마계전기 디스가이아 4	상 호	(주)소니컴퓨터 엔터테인먼트코리아
이 용 등 급	전체이용가	등급분류번호	CC-NV-110701-004
제작・배급업 신 고 번 호	제879호	등급분류 일자	2011. 07. 01

BCKS 10178